|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **OSSP 주간보고서** | | | | | |
| 이번 주  주요 내용 | 코드이해및 기존오픈소스 코드수정(클래스화) + 비행체 이동방향(8방향) 구현 + 피사체의 크기조정(랜덤크기) + 난이도 조절 | | | | |
| **교과목명** | 오픈소스 소프트웨어 프로그래밍 | | | **담당교수** | 김동호 교수님 |
| **과제명** |  | | | **팀명** | 무히려좋아 |
| **일자** | 2021/05/?? | **시간** |  | **장소** |  |
| **내용** | 5월 4일   1. 2방향 횡이동(좌,우) -> 4방향 이동(상,하,좌,우) 이동 구현 완료.   (구현방법에 대해 필요하면 자료 드리겠습니다)   1. 미사일 속도제어  * 피사체를 파괴하고 놓친 피사체의 개수별로 score 산정 * Score = kill\*10 – loss\*5 * Score에 따른 미사일 속도를 제어함  1. 점수 산정 방식에 대한 상의  * 점수 0점이면 게임 종료 * 획득한 점수에따라서 미사일의 속도가 제어되게  1. 현재 피사체가 미사일에 한번맞으면 사라지는데 2번 3번 맞추었을때 사라지게끔 하는 구현물이 필요함 2. 크기를 400 x 900 -> 600 x 900 으로 바꿈  * Score을 표시하기위해서 가로로 늘림 * 가로로 늘리면 피사체의 개수가 늘어나서 난이도가 조금더 올라갔음 * 가로로 늘린만큼 모든 텍스트들의 위치를 재 조정했음   5월 5일   1. 피사체가 내려오는 속도를 점수에 비례하여 더 빠르게 내려오게 할 것인지에 대한 논의  * 점수높아지는데-> 피사체가내려오는속도가 항상같으면 난이도가 오히려떨어짐 왜냐면 미사일의 속도가 빨라짐  1. 피사체가 발생하는 확률 조정  * 난이도 조절을 위해 필요하다고 생각함 * 어떤 상황일 때 피사체가 많이 나오고 적게 나와야 하는지 논의 필요  1. 피사체의 크기를 작은것과 큰것들을 램덤하게 만들어 발생하게 함  * 난이도 조절을 위해 필요한 조건이라고 생각함 * 어떤 조건일때 어떻게 달라질 것인지에대해 논의 해 봐야함 | | | | |
|  |  | | | | |